Mensile - Anno IV - N. 37

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

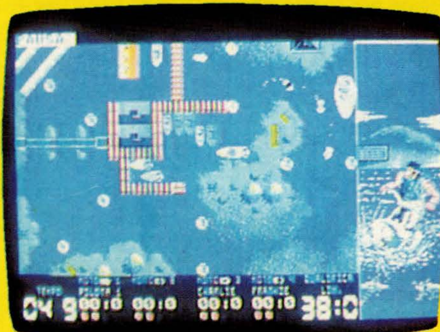
1 SCOOTER D'ACQUA
2 EASY MONEY
3 PHOTON GUN
4 TRAX
5 TANK
6 EAT
7 SQUITTY
8 TRAWL
9 LYCANTROP
10 LABIRINTH
11 ABSOLUTE
12 SEGNI
13 SUPER RALLY
14 MULTIZONE
15 LA FRECCIA NERA
16 ROLL AWAY
17 SQUARES
18 BASEBALL GAME
19 GRIDPATH
20 SKY KILLER
21 CABS
22 MABEE
23 JET GUN
24 ASTRAL
25 TRY
26 PONZIE
27 ORION
28 COLDIZ
29 ENERGY
30 CHILLER

I MISTERI DEL CHIP

Ancora una volta, sfogliando questa rivista, vi chiederete per quale sottile motivo i chip del vostro computer ogni tanto impazziscano. Ve lo chiederete perché molti dei giochi che presentiamo su cassetta sono davvero infernali e richiedono un'altissima abilità con il joystick. Sono giochi per campioni ma noi crediamo che i nostri lettori lo siano nella maggior parte. Ma anche le recensioni di questo numero indicano chiaramente che le nostre riviste sono per giocatori speciali: come definire altrimenti chi riesce ad arrivare in fondo a *Denaris* o *Guardian Moons* o ancora peggio *The president is missing?*

HIT PARADE N. 37 - Periodico mensile - Settembre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

SCOOTER D'ACQUA

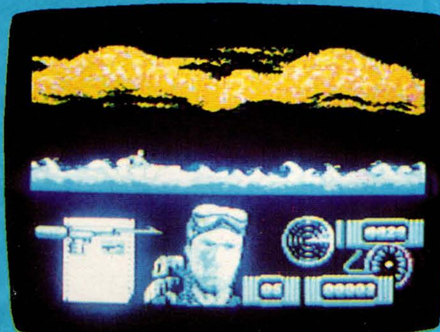


Guidare un'acquascooter è già una cosa emozionante di per sé, cavalcare le onde a bordo di un mezzo così particolare piace a chiunque, anche perché se la velocità è moderata il cadere in acqua non fa molto danno. Ma questa volta devi anche partecipare ad un campionato composto da 5 differenti gare. Per qualificarti in ogni gara, il punteggio finale, viene poi stilato alla fine sulla base dei risultati parziali, devi completare il giro della pista facendo lo slalom tra le boe poste in ordine progressivo; per facilitare la tua mira le boe sono numerate a coppie. Ma attenzione il tempo a vostra disposizione non è molto e dovrete portare a termine la vostra prova prima che scada l'ora X. Vince alla fine del campionato chi ha ottenuto il punteggio più elevato.

JOYSTICK PORTA 1/2

F5	pausa
Q	fine gioco
CTRLP	gioc. 1 sinistra
R	gioc. 1 destra
CBM	gioc. 1 freni
,	gioc. 2 sinistra
C	gioc. 2 destra
=	gioc. 2 freni

EASY MONEY



Il furbo John Smith è riuscito nel più grande colpo del secolo, svaligiare i caveau di Fort Knox dove sono nascosti migliaia di lingotti. Li ha poi portati in un'isola segreta nel Pacifico, dove pensa che nessuno possa raggiungerlo; ha infatti installato un potente sistema radar al quale non sfugge nulla; sottomarini, navi, elicotteri, aerei, nulla può avvicinarglisi.

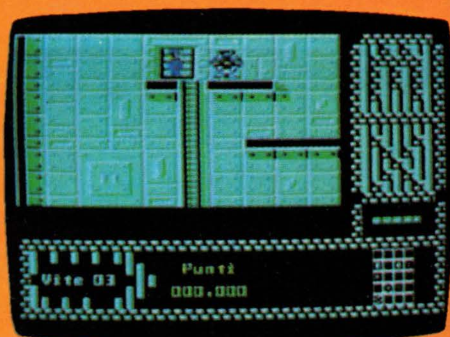
Ma tu hai pensato che un piccolo gommone dotato di un potente fuoribordo può forse sfuggire all'attento controllo e ti sei lanciato in una pericolosa avventura che potrà però darti grandi emozioni. Evita i massi affioranti e se scoperto spara a più non posso per sgombrarti il campo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

84-128

PHOTON GUN



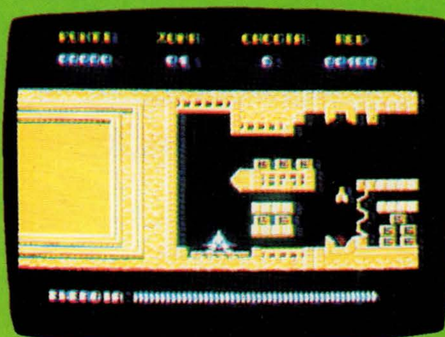
La siderobanca di Astral, il più ricco deposito di preziosi di tutta la galassia, è da sempre considerata una fortezza inespugnabile grazie ai sofisticatissimi sistemi di allarme elettronici che controllano una miriade di inarrestabili guardie cibernetiche. Ma per Lapin 42° l'impresa di svaligiare la grande banca rappresenta un obiettivo ed una sfida di grande prestigio. Per questo motivo ha deciso di sfidare l'impenetrabilità del complesso. Sebbene introdursi in esso sia stata un'impresa abbastanza facile, il nostro eroe dovrà però ora vedersela con le famigerate orde robotiche, le miriadi di trappole capaci di incenerire qualunque cosa. Se sarà abile Lapin potrà anche interferire nel controllo dei guardiani dai numerosi terminali oppure ricevere informazioni utili per aprirsi la strada verso la ricchezza e la fama.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

129-162

TRAX



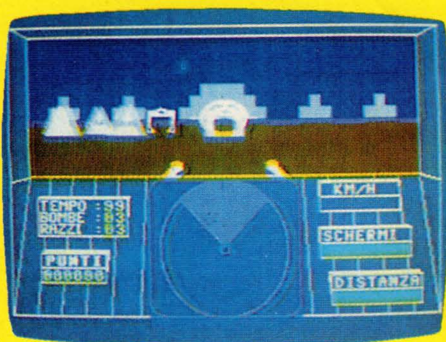
Il centro di automazione della fabbrica di pezzi meccanici su Xama è andato in tilt ed ora regna ovunque il caos. I robot addetti alle varie lavorazioni risentono anche loro della situazione e gli uomini hanno preferito fuggire mentre viene ripristinato l'ordine. Il compito di riorganizzare tutto viene affidato ad una povera navetta guidata da un robot fedele da anni al direttore della fabbrica e che dovrà cercare di stabilire che cosa sia accaduto, riparando il guasto e raccogliendo le tavolette energetiche disseminate ovunque. Il robot dovrà fare attenzione nel muoversi ai numerosi campi di forza che lo disintegreranno e ai mille pezzi in movimento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F2	tabella record

162-194

TANK



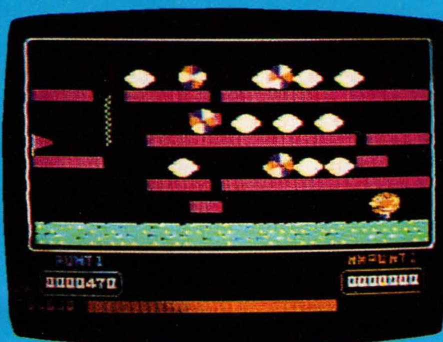
Non appena questo gioco girerà sul tuo schermo, ti sembrerà di trovarti nel bel mezzo di una battaglia, come nella seconda guerra mondiale.
Sei alla guida di un carro armato che deve raggiungere nel più breve tempo possibile l'obiettivo assegnatogli, indicato sullo schermo radar con una freccetta. Ma naturalmente la tua missione non sarà così semplice,numerosi mezzi nemici tenteranno di impedirti di giungere a destinazione. Ma potrai fortunatamente usare il raggio laser per difenderti da colpi nemici, anche se dovrai fare attenzione che non si surriscaldi. Come ulteriore difesa del tuo mezzo stradale avrai degli scudi protettivi, che pur subendo dei danni ad ogni attacco potranno essere ripristinati se non usati per un certo periodo di tempo. Usa anche le bombe per sgombrarti il campo quando ti sembrerà di non avere scampo.

JOYSTICK PORTA 2

C	bombe
FUOCO	inizio gioco

194-217

EAT!



Il povero Tonga ha l'abitudine di mettersi nei pasticci. Stavolta mille nemici gli vogliono impedire di fare il solito pasto: una scorpacciata di limoni, senza i quali morirebbe in pochi istanti. Possiamo aiutarlo?

JOYSTICK PORTA 2

SQUITTY

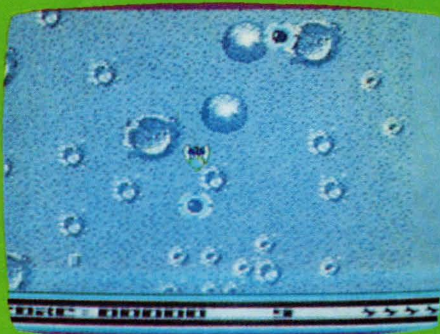


Anche per i poveri topi disoccupati le giornate scorrono oziose e deprimenti. Ecco quindi che tra alcuni di loro viene indetta una caccia al tesoro per trascorrere alcune ore di lavoro e di divertimento. I giudici di gara nascondono un numero ben preciso di oggetti, che il concorrente di turno deve, arrampicandosi sui pali dei lampioni, entrando nelle condutture, saltando a destra e a manca, recuperare nel più breve tempo possibile, prima cioè che l'orologio decreti la fine della gara. Inoltre alcuni concorrenti avversari cercheranno di ostacolarti nel tuo compito, come anche dei disturbatori a pagamento, gli uccelli. Una volta raccolto tutto dovrai tornare alla partenza in modo da poter partecipare ad un livello più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TRAWL



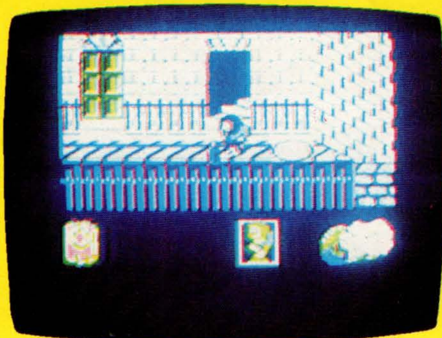
Finalmente le spie disseminate un po' ovunque e i loro innumerevoli sforzi per rintracciare la base segreta dei ribelli di Havalon hanno avuto buon esito. È stato infatti accertato che sul satellite artificiale Trawl, privo di vita fino a poco tempo fa, si trovano ore numerose forme di vita. È stato scelto il miglior pilota della confederazione per stanare questi ribelli e sedare la rivolta. A bordo della tua piccola aereovettura dovrai raccogliere i 9 sintetizzatori di energia che consentono ai ribelli di mantenere l'aria nella loro base segreta.
Ma nel far ciò dovrai accuratamente evitare scontri con le guardie, che potrai anche colpire con i tuoi laser. Riuscirai a portare a termine il tuo compito?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

287-316

LYCANTROP



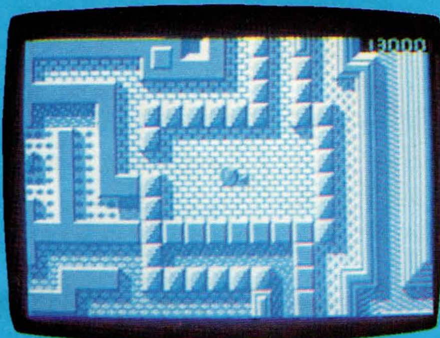
Mentre si trovava con un amico in vacanza premio in uno sperduto paesino della Scozia, il protagonista della nostra avventura è rimasto vittima di un terribile incidente, si è scontrato con un lupo mannaro. Dopo questo terribile incontro Johnny ogni notte di luna piena si trasforma a sua volta in quel mostruoso essere ed è assetato di sangue umano. Aiutalo ad evitare di essere arrestato dai poliziotti, quando preda della crisi si aggira per le vie della città e usa astuzia e ingegno per acciuffare le vittime necessarie a Johnny per sopravvivere. Fortunatamente allo spuntare del primo sole Johnny tornerà normale e potrà raggiungere la sua casa tranquillo. Attento nel tuo girovagare a non fare cadere il tuo amico da troppo in alto o subirà gravi danni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	ricomincia
RUN/STOP	pausa

316-340

LABIRINTH



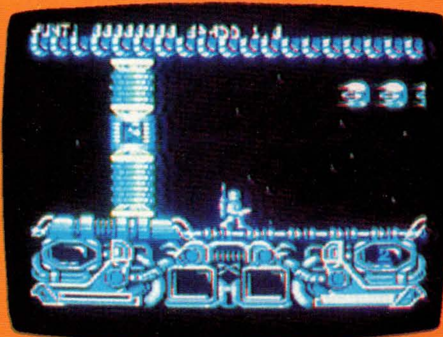
Ti si è offerta una meravigliosa occasione di lavoro che non vuoi assolutamente perdere. Ma purtroppo il tuo acerrimo nemico, venuto al corrente della situazione, ha deciso di impedirti di raggiungere in orario il tuo appuntamento. Con un inganno ti ha fatto salire su una navetta rotante e ti ha rinchiuso in un labirinto. L'unico modo per sconfiggere il tuo nemico sarà vagare per la tua prigione e cercare di raggiungere il modo per uscire. Raccogli le chiavi per aprire le varie porte e fai attenzione che alcune pareti sono illusorie. Ma ricorda anche che un po' ovunque sono seminate anche trappole di vario tipo: alcune mortali, altre che ti trasportano da una parte all'altra del labirinto. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

340-368

ABSOLUTE



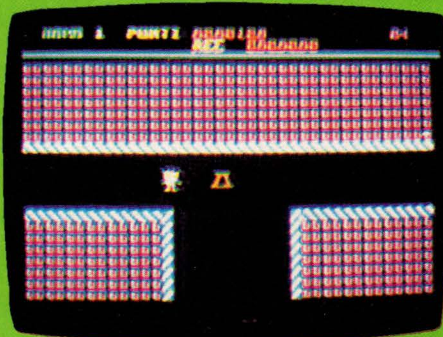
Nella fabbrica di uranio di Phoenix è stato messo a punto un terribile furto che purtroppo è anche riuscito. Alcuni sconosciuti si sono introdotti nottetempo nell'edificio sotterraneo ed hanno rubato dai caveau refrigerati il pericoloso materiale radioattivo. Ma come d'abitudine le forze di polizia hanno rapidamente scoperto dove la refurtiva viene custodita ed hanno inviato un uomo, attrezzato con un jet pack e con una tuta protettiva a recuperarla. Distruggi i contenitori che nascondono l'uranio e raccogline il contenuto, stai attento ai mille pericoli e difendi a caro prezzo la pelle per il bene di tutta l'umanità che confida nei tuoi risultati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

368 582

SEGNI



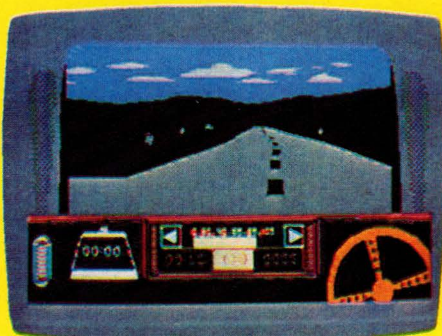
Una congrega dei più potenti Maestri nelle arti della Magia Nera ha ottenuto un potere terrificante sottraendo i segni dello zodiaco dalla Volta del Tempo. Questi 12 segni si sono sparpagliati nei corridoi del tempo. I terribili Maestri hanno creato numerosi demoni che sorvegliano i segni dello Zodiaco. Una forza distruttiva scorre nei corridoi e qualsiasi contatto con i muri dei corridoi o i demoni è fatale. Il tuo compito è distruggere i demoni, raccogliere i 12 segni mistici e riportarli nella Volta del Tempo. Avrai 400 corridoi da esplorare e stai attento ai tuoi nemici che si moltiplicano in continuazione.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1/2 giocatori
F3	velocità

387 407

SUPER RALLY



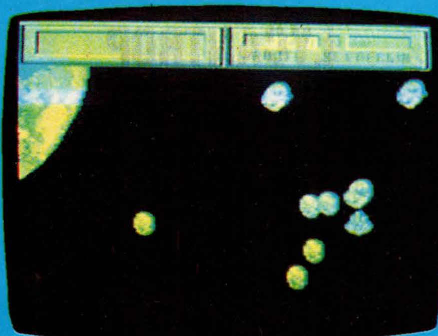
Il rally è una prova di velocità e resistenza sui lunghi percorsi: dovete condurre la vostra autovettura su ogni tipo di strada e con ogni condizione meteorologica. La vostra corsa si prolungherà tra curve e rettilinei alla luce del giorno o con l'oscurità della notte. Variate la velocità ed impostate correttamente le curve per giungere al traguardo felicemente. Fate attenzione al codice che vi verrà assegnato al controllo del passaggio perché questo vi sarà chiesto al posto di controllo e vi permetterà di proseguire la corsa. Ricordatevi che verrete penalizzati per ogni uscita di strada e per ogni scontro con gli ostacoli che si presenteranno sul percorso.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO o RETURN	inizio partita
STOP	fine partita
JOYSTICK SU	per rallentare
JOYSTICK GIÙ	per accelerare
Q	freccia a sinistra
C	freccia a destra
3	luci di posizione

407 429

MULTIZONE



Fortunatamente da qualche tempo tutto trascorreva con tranquillità anche nei più remoti avamposti volghiani, scossi per molti anni dalle guerre di due fazioni opposte. Ma di colpo i 9 settori che compongono quella sezione astrale vengono invasi da strani asteroidi. Saranno forse un nuovo gruppo di ribelli che intende impadronirsi della supremazia di governo? Viene quindi scelto il più bravo dei piloti di astrocaccia interplanetari e tu avrai quel ruolo. A bordo del tuo potente velivolo che può trasformarsi a tuo piacimento, libera tutti i settori ad uno ad uno fino a quando non verrai richiamato dall'astronave interstellare per tornare a bordo.

JOYSTICK PORTA 2

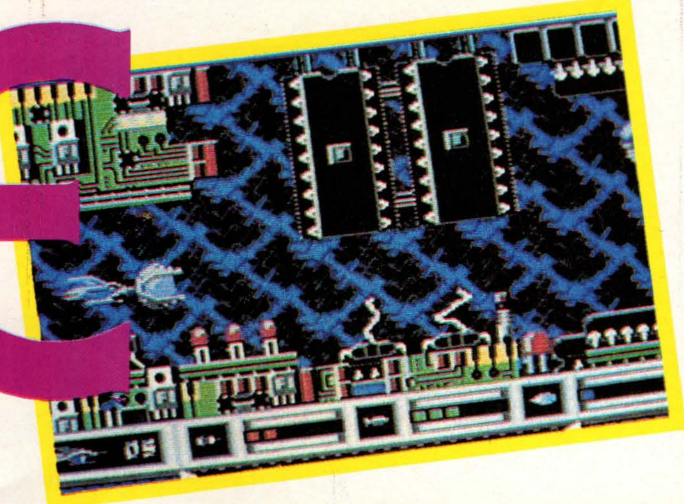
JOYsu	per trasformarsi
FUOCO	inizio gioco

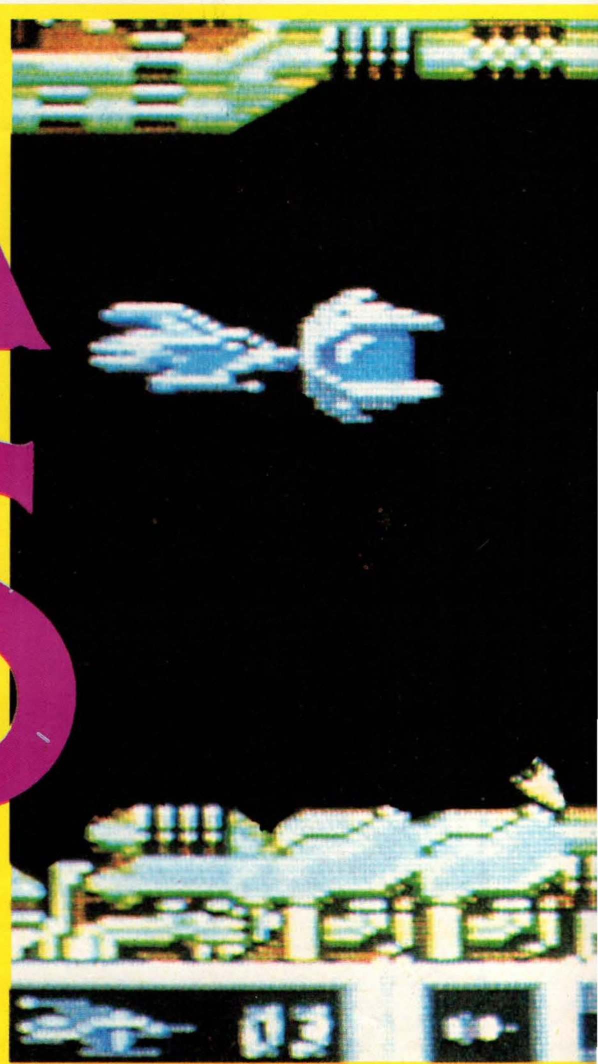
OGNI MESE



IN EDICOLA

DENARIS

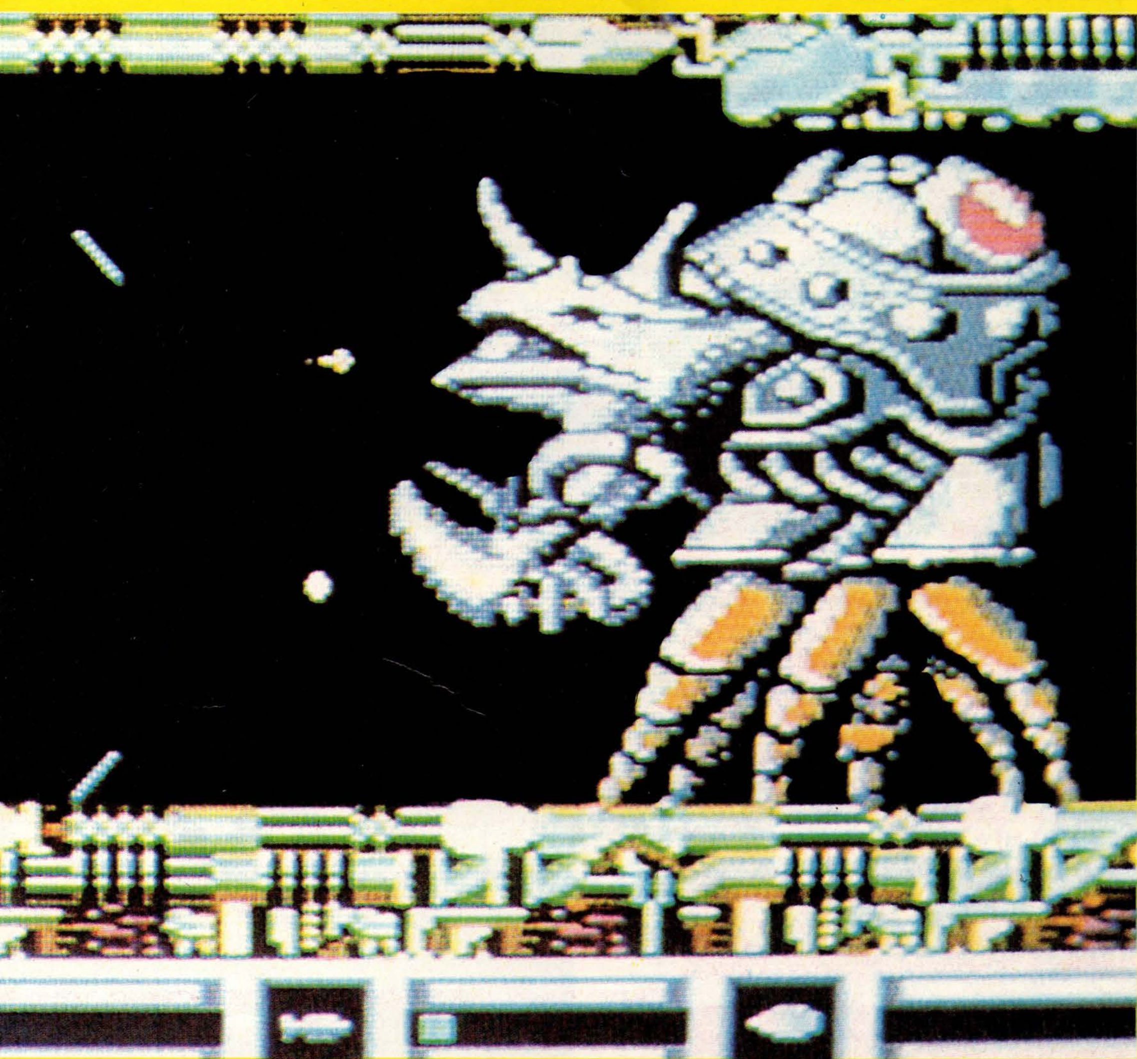




Denaris è un semplice blast a scorrimento orizzontale ambientato in una gran varietà di sfondi provati e sperimentati, anche se presenta alcune idee originali che al giorno d'oggi sono piacevoli da trovare in un gioco.
La scena uno si svolge in una cintura di aste-

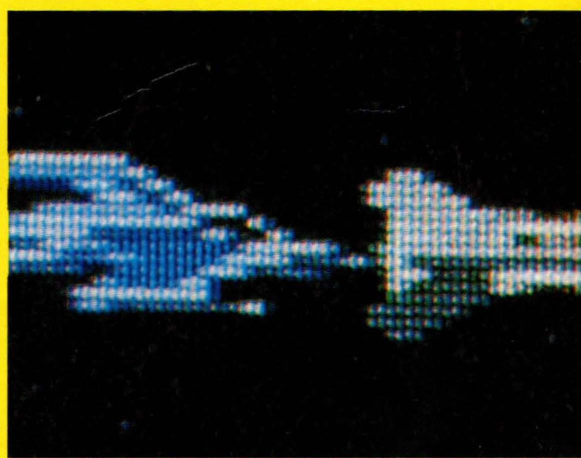
roidi, giganteschi pezzi di roccia sanguinosi che vengono verso di te, per non parlare dell'armata di alieni di varie forme. Naturalmente in ogni situazione la miglior cosa da fare è di raccogliere gli oggetti che ti piombano addosso sotto forma di armi supplementari e una sfera che si attacca sulla parte anteriore della navicella e fa da scudo. Il satellite cambia di forma a seconda dei pezzi supplementari che riesci a raccogliere. Quando assume le dimensioni più grosse può sparare con i laser, con raggi rimbalzanti e con laser a ritorno.

I pezzi ti appaiono solo quando hai colpito un certo alieno. Ma occasionalmente gli alieni normali liberano anche palle; una palla rossa aumenta le tue pallottole, una palla verde ti dà missili a ritorno o aumenta i missili a ritorno se già ne possiedi, e una palla blu ti dà uno scudo che sembra proprio essere stato appena strappato dal gioco di arcade **Darius**. La potenza di queste conquiste viene visualizzata in un misuratore che si trova alla base dello schermo. E inoltre (sì, c'è ancora qualcosa) una palla gialla agisce come una bomba incediaria e la palla grigia ti dà dei punti di bonus. Colpisci il guardiano con la tua arma a raggio. Lo stadio due è quello dove ti rendi veramente conto che la somiglianza con **R-Type** già notata, diventa schiacciante. In questo livello il guardiano è un incrocio fra un granchio e

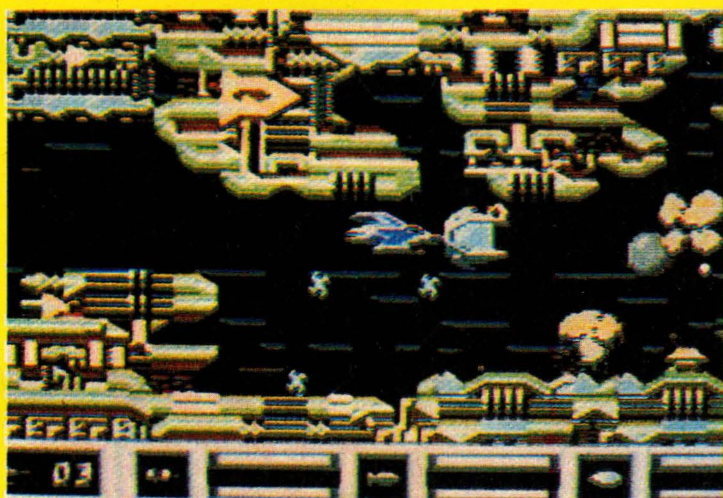
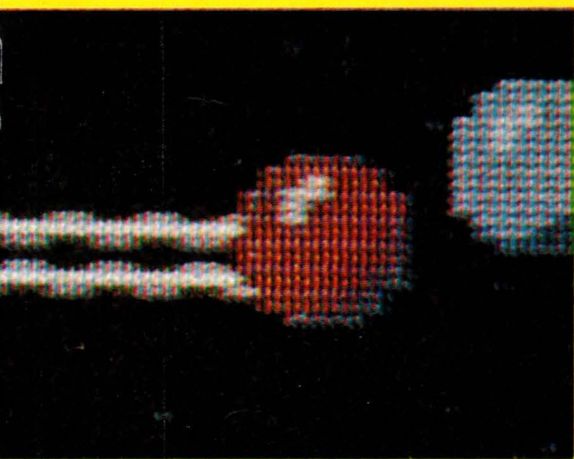


un carro armato da battaglia M2. E il suo unico punto debole è l'occhio. Nel livello tre trovi una miscela del livello due e un labirinto di tubature; fra le altre caratteristiche trovi gli alieni che volano nello schermo al tuo inseguimento che tornano indietro per ripetersi a tutta velocità in un secondo attacco. Ma ci sono anche alcuni passaggi duri attraverso i quali sei costretto a passare. Tutto ciò culmina con un guardiano mezzo cervello e mezzo pesce che devi distruggere con l'arma a raggio.

Il quarto livello è ambientato all'interno del computer, e i tranelli comprendono pezzi di collegamenti elettrici e diversi passaggi veramente molto duri: per sopravvivere a questo package ci vuole molta esperienza per





cui dacci dentro. In finale c'è la riapparizione del vecchio guardiano di Nemesis che deve essere distrutto nello stesso modo. **Denaris** non è lo shoot'em up più carino da guardare e nemmeno il più difficile, ma è sicuramente uno dei più giocabili ed è una grande miscela di cose diverse. In alcuni punti i grafici sono un po' rozzi, ma se vai avanti nel gioco ti rendi conto che in fondo non ha poi molta importanza. Una bella colonna sonora dal gusto spaziale accompagna tutti i rumori degli spari completando un package in definitiva proprio grande. **Denaris** sembra essere cambiato poco rispetto a **Katakis**. Ha sicuramente una somiglianza più che superficiale con **R-Type**, ma nessuno se ne sta lamentando. **Cr.Ba**


EXTRA
Washington Tribune
THE PRESIDEN
IS MISSIN
Kidnapped From
Secret Summit
Sinister Plot
Feared


Several Other
Heads of State
Abducted




NEWS MEDIA
PASS


PASSP
United States
of America



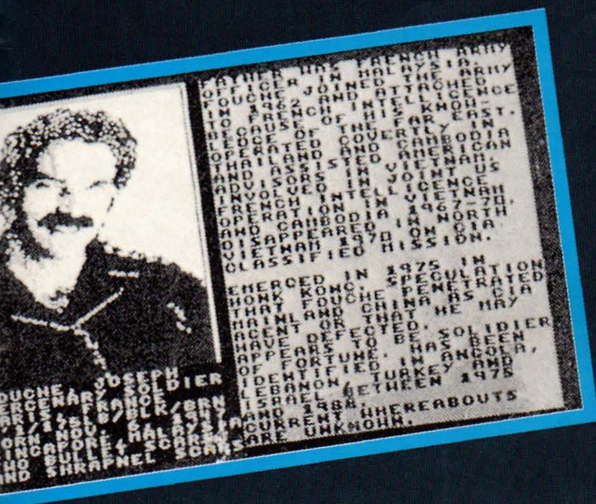
Con il corpo chinato sulla tastiera e un'ansia febbrile continuavo ad impostare dati. "A questo punto sono tre ore che ho cominciato, e finalmente forse comincio a capire qualcosa. Una relazione di un agente mi ha confermato che si tratta proprio di un pilota mercenario, disposto per grosse cifre, a collaborare con tutte le organizzazioni terroristiche. Era stato visto nel Lietchenstein tre giorni prima del rapimento. Ho ordinato il suo arresto per poterlo interrogare a fondo". Questo è solo un assaggio di *The president is missing*.
La Cosmi è conosciuta soprattutto per i suoi simulatori di elicotteri *Super Huey*, e il mondo dell'avventura è per loro completamente nuovo. Però è piacevole vedere che invece di optare per un genere più tradizionale, si sono buttati in un lavoro coraggioso e hanno scritto una "simulazione di avventura". Segue un po' il sistema di *Vera Cruz* o di *System 1500* che analizzavano fino in fondo un mistero grazie all'aiuto delle informazioni fornite dal computer. All'inizio ti vengono date ben poche informazioni, e vagliando attentamente file e file di informazioni puoi scoprire altri indizi importanti.
In *Vera Cruz* questo tipo di avventura aveva avuto un buon successo e la Cosmi ha cercato di spingere le cose ancora un po' più in là includendo nel box un nastro audio. Si suppone che sia stato trovato sul luogo del rapimento e contiene vari frammenti di informazioni fornite da personaggi sicuramente credibili come il presidente stesso, o il capo dei terroristi che fa le sue richieste che permetteranno la liberazione degli ostaggi.
La storia riguarda il rapimento del presidente degli Usa insieme ai Capi di stato di tutte le nazioni europee che si erano riuniti in una conferenza segreta in Austria, su richiesta del presidente. La conferenza era così segreta che gli inviti erano stati ricevuti solo un'ora prima della partenza di ciascun invitato. Da qualche parte, qualcuno è riuscito a venire a conoscenza di questo incontro con un po' di anticipo ed ha organizzato tutta la scena del rapimento, servendosi addirittura di elicotteri, gas nervini e forze militari in quantità sufficiente per far scoppiare la Terza Guerra Mondiale. A te basta scoprire chi ha organizzato tutto ciò e perché, oltre a individuare i luoghi dove sono rinchiusi i prigionieri.



Per ordine del Vicepresidente sei stato autorizzato come "Special Investigator to the Commission on Abduction and Terrorism", con l'unico scopo di esaminare le prove fornite da fonti segrete governative e valutare i fatti e le circostanze che riguardano il rapimento. "Un altro spiraglio, credo di aver capito che nella trascrizione del nastro del presidente era contenuta una parola in codice! Ci ha dato il nome in codice di uno dei terroristi, tutto quello che mi resta da fare è di controllare a fondo i file e il nome sarà



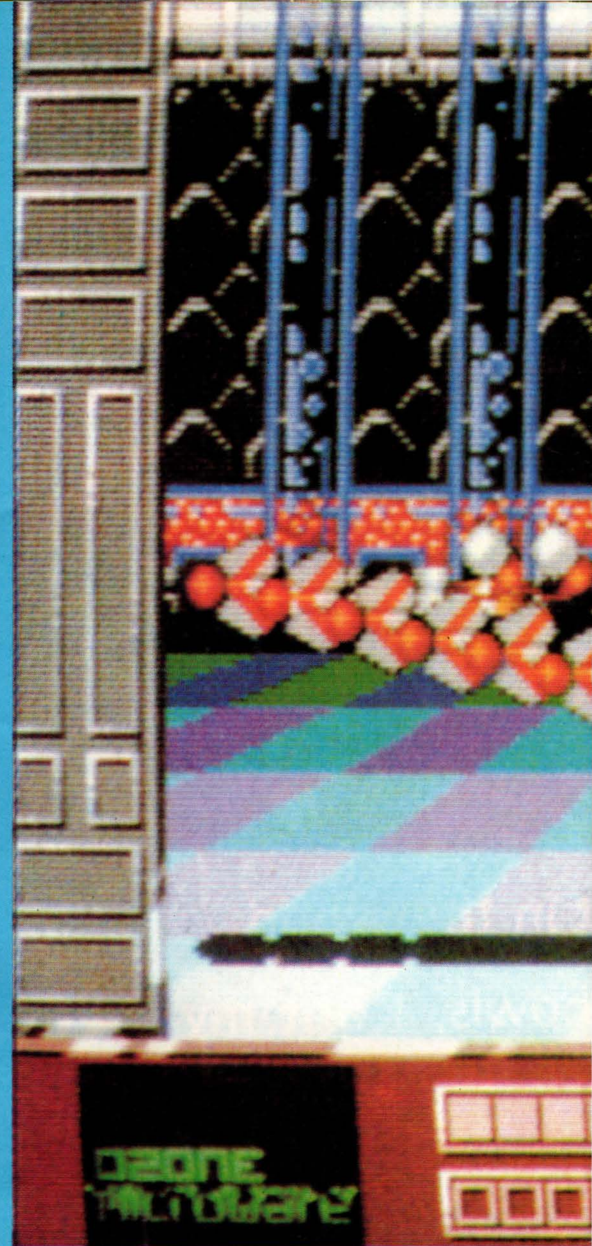
mio. Sì, eccolo, è una donna! Nel file Subject devono esserci tutte le informazioni importanti che la riguardano, basta che lo richiami... Dannazione! Non c'è! Ma deve esserci, a meno che qualcuno abbia manomesso il computer e cancellato le informazioni su di lei. Ma chi?"
Tutto il lavoro viene svolto da uno schermo base chiamato Control, ed è il primo schermo che ti appare dopo che hai caricato il gioco. La parte superiore dello schermo è riservata alle comunicazioni e ai bollettini, subito sotto c'è una linea di staus che tiene la registrazione del tempo finora impiegato. La zona di lavoro è sotto a questa linea e da qui puoi accedere ai vari menu, Files, Agent, Codes, Comms. Dopo che ne hai richiamato uno ti appaiono dei sottomenu che saranno in grado di comunicarti i dati contenuti sul disco, relativi alle informazioni che ti interessano.



Alcuni dei messaggi che ricevi in arrivo, provengono dai field operativi del Dipartimento di Stato (agenti che hai precedentemente inviato in qualche luogo per ottenere informazioni su persone e luoghi che ritieni essere fondamentali), oppure dall'Fbi o la Cia, o sono notizie legate alle tue indagini.
Files è il menu più utilizzato in quanto ti permette di accedere a una gran quantità di dati informativi di base su tutti i personaggi della storia, con reperti fotografici, documenti, carte e ordini, registrazioni della polizia, trascrizioni del nastro audio, e, infine, la tua zona personale di file nella quale puoi scrivere gli indizi che ritieni più importanti e che vuoi tenere in memoria (e questa parte verrà registrata su un disco vuoto). Durante la tua indagine ti capiterà di trovarti di fronte a messaggi cifrati. Hai la possibilità di utilizzare un decifratore automatico, ma il procedimento è piuttosto lungo, e non hai certo tempo da buttare via. Ti conviene probabilmente cercare di decifrare i vari codici da solo, utilizzando o il tuo cervello o un programma di decodificazione portato avanti manualmente che classifica per te le lettere e i numeri in sequenze diverse. In generale direi che il problema della decifrazione è un passa tempo che ti ruba molte ore preziose, ma in ogni caso è realistico.
"C'è qualcosa che non va per il suo verso. Tutti intorno a me, anche gli aiuti del presidente, sembrano essere colpevoli di qualcosa di losco, si tratta di qualcosa di veramente grosso. Credo che il rapimento sia solo la punta d'iceberg di un complotto molto più diabolico che sto per scoprire, ma che è su scala mondiale. È pura pazzia, demenza, dobbiamo riuscire a fermarli, Subito! È tutto nei file, colpevoli con i loro indirizzi, e tutto il resto. Mi basta solo riuscire a trovarli prima che sia troppo tardi".
La cosa che rende il gioco particolarmente buono, è che nel package non ti viene data la soluzione dell'enigma. Se riesci a portare a termine il tuo incarico, dopo aver identificato tutti i colpevoli, la Cosmi insiste per farti continuare con le procedure regolari. Devi quindi far avere alla Cosmi una lista di tutti i sospetti con gli indizi che li riguardano, e questa verrà valutata. La serietà e la precisione della tua indagine determineranno il verdetto della corte e la sentenza. Quando riceveranno la tua deposizione ti faranno sapere quali sono le conseguenze legate alle tue scoperte. E questo ti dà una base realistica fino all'ultima pagina.
The president is missing mi è sembrato il gioco investigativo più reale ed eccitante che io abbia mai giocato. L'attenzione ai dettagli è brillante, ed è un gioco valido al 100%. L'unica critica che devo per forza fare è che il numero di errori di ortografia presenti nel testo è veramente troppo alto, anche perché in pratica è un gioco di solo testo e un semplice errore ne riduce subito il valore generale. A parte ciò, però, ti consiglio di comprartene una copia per vedere come è eccitante.

Cristina Barigazzi





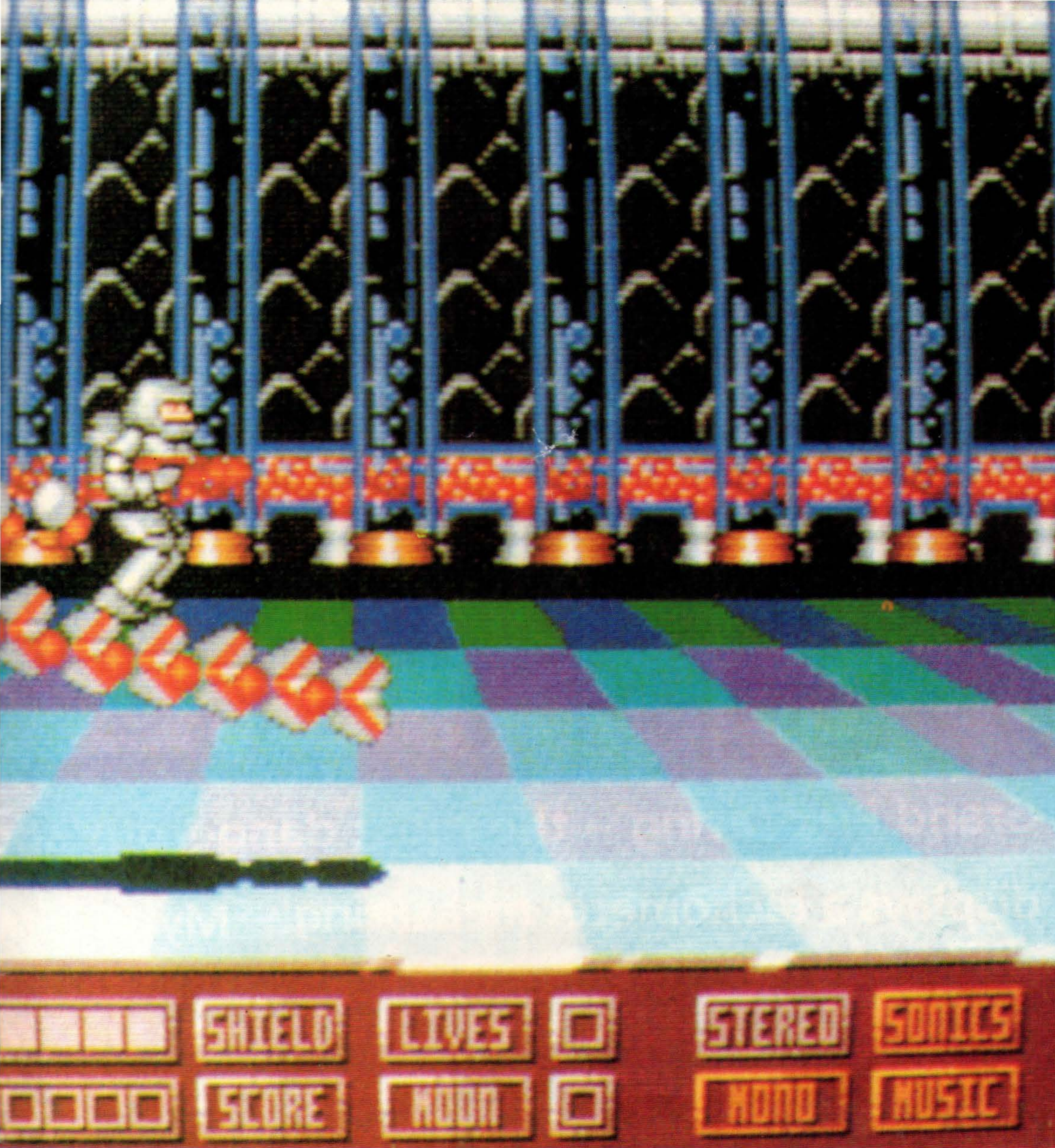
Conosci quel gioco australiano assolutamente atroce, **Prisoner of Cell Block H**? Ma, guardiamolo un po', gli abitanti di quella prigione sono criminali incalliti e spietati. Ma per quanto possano essere cattivi, sono proprio dei micini se confrontati ai fuorilegge presentati in questo gioco.

Il gruppo dei cattivi, in fondo, comprende proprio dei cattivi. Le loro anime sono cattive, i loro comportamenti sono cattivi, il loro linguaggio è cattivo e anche il loro respiro non è migliore. Con tutti i loro problemi, non sorprende certo che il loro capo sia un terrorista sadico e psicotico con un'infinità di tendenze maniacali, e ti sconvolge forse quando escogita un piano? No, e non ha scioccato neanche me!

Come piano quello escogitato è piuttosto tortuoso. La Terra è rimasta corrotta dalla primissima scintilla di vita umana e ora il suo misero futuro viene messo in pericolo dal pianeta Gargamadus, i cui abitanti conducono una vita di pace completa. E così i delinquenti della terra sono stati incaricati di macellare senza pietà tutti i pacificatori del pianeta Gargamadus prima che si verifichi questa terribile morte.

Forse ti aspetterai che dica che giochi nel ruolo di un Gargamaduense solitario che cerca di evitare il massacro e le mutilazioni, ma in realtà ti ritrovi al controllo del capo dei fuorilegge, che decide di cambiare. I grafici sono estremamente buoni e molto ricchi di colori (cosa che sostituisce in parte la completa mancanza di morale) e ci sono cinque stadi che dovrebbero mantenere assolutamente immobile l'interesse di ciascuno. Durante il gioco puoi fare esperienza di una

GUARDIA

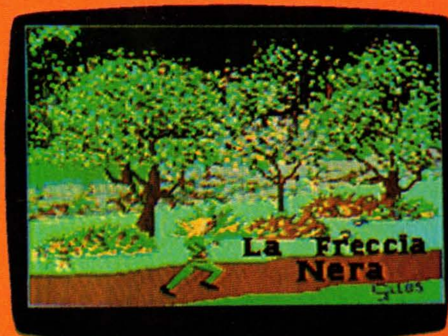


immensa quantità di tipi di stile di gioco e sono state utilizzate molte tecniche di programmazione.
Guardian Moons verrà messo in commercio molto presto e offre ai giocatori la prima dimostrazione del nuovo metodo di scorrimento "Ridiculax", che vedremo presto in tutti gli shoot'em up del futuro.
Un acquisto essenziale, ma non lasciar leggere ai tuoi genitori lo sfondo della trama!

N MOONS

2.28-2.50

LA FRECCIA NERA

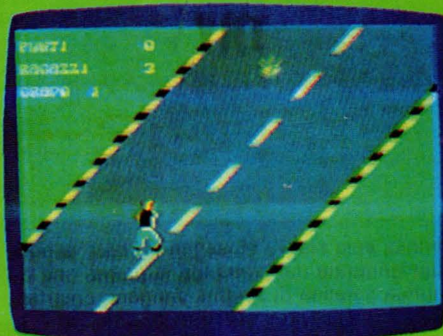


Nel regno di Nottingham è stata indetta una gara per scegliere l'arciere più bravo. Questa volta impersonerai Robin che andrà da solo alla sfida dello sceriffo mentre due tuoi amici hanno nascosto delle faretre in posti segreti della foresta per aiutarti contro i nemici. Ma nella foresta troverai anche delle streghe, dalle quali potrai salvarti dando loro in cambio piante e radici per i loro filtri. Nel bosco dimora anche un antico eremita, vicino alla morte, che dovrai curare dalle sue malattie, stai però attento che il sant'uomo non abbia disperso delle stregonerie attorno alla sua casa, potrai evitarle solo pagando 3 sacchi d'oro per ogni sortilegio. La tua spada e il tuo fedele arco si trovano nella vecchia foresta di Ent, abbastanza distante perché non possa essere seguito al tuo ritorno. Quando avrai recuperato tutte le armi potrai presentarti alla sfida e a questo punto dovrai cercare di vincere a tutti i costi.

JOYSTICK PORTA 2

0-31

ROLL AWAY



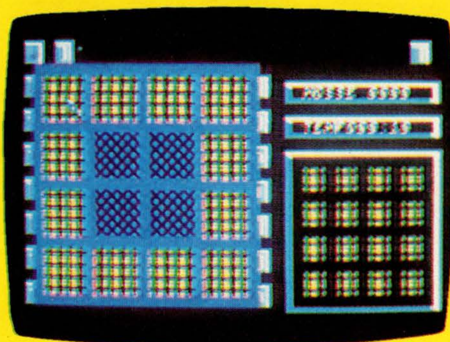
Billy ama moltissimo schettinare e partecipa a numerosi concorsi di pattinaggio a rotelle. L'ultimo concorso a cui dovrà partecipare è però veramente molto strano: prendendo spunto dal fatto che molta gente perde le monetine sul marciapiedi della città, i concorrenti dovranno mentre percorrono un tracciato che può presentare anche ostacoli, raccogliere delle monete lasciate deliberatamente cadere a caso. Billy vuole però arrivare al concorso ufficiale ben preparato ed ha perciò deciso di fare allenamento nelle vie del quartiere, sfidando il pericolo di cadere o di urtare degli ostacoli, ma perfezionando al meglio la sua tecnica in vista della grande prova.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

31-70

SQUARES



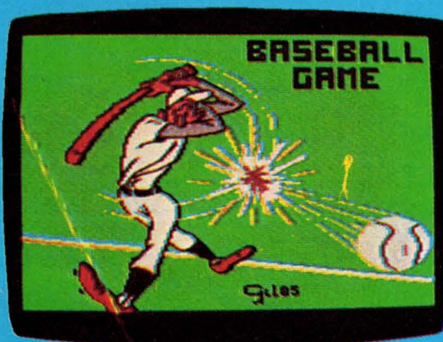
Appena ha visto questo gioco e come si svolge non mi sono più staccato dalla mia joystick e dal mio CBM 64. Lo scopo è molto semplice e di per sè non c'è ragione che debba prendere molto: il dover ricomporre sullo schermo di sinistra l'identica immagine rappresentata in basso a destra. Muovendo la freccia indicatrice sulla casella desiderata premete il fuoco, in questo modo il settore ruota su se stesso mostrando una faccia differente, non solo spesse volte una sola mossa fa ruotare più settori, cosicché alcune posizioni che avevate già sistemato devono essere riordinate daccapo. Naturalmente dovrete riordinare lo schermo proposto con il minor numero possibile di mosse e quando sarete riusciti nello scopo vi verrà sottoposta una nuova immagine, mano a mano sempre più difficile. Provate e vedrete che mi darete ragione: è proprio una passione.

JOYSTICK PORTA 2

F1	cambia schema
FUOCO	inizio gioco

70-107

BASEBALL GAME



Ecco, finalmente con questo entusiasmante gioco ti si presenta l'opportunità di giocare un'esilarante partita di baseball con il tuo amico del cuore o il tuo peggior nemico. Potrai di volta in volta impersonare un battitore o un lanciatore della squadra che rappresenti mentre il tuo obiettivo dovrà essere quello di fare strike, quando lancia la tua squadra e di impedire invece di fare la stessa cosa ai tuoi avversari. Per muovere il tuo uomo dovrai premere una volta fuoco per posizionarlo mentre alla seconda pressione del bottone il tuo personaggio effettuerà la mossa da te scelta. Inutile dire che la partita deve essere giocata da due giocatori ma se vuoi affinare la tua prontezza di riflessi, potrai impersonare entrambe le squadre cercando di raggiungere per tutte e due i team, il maggior punteggio possibile.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPAZIO	graduatoria

107-147

GRIDPATH



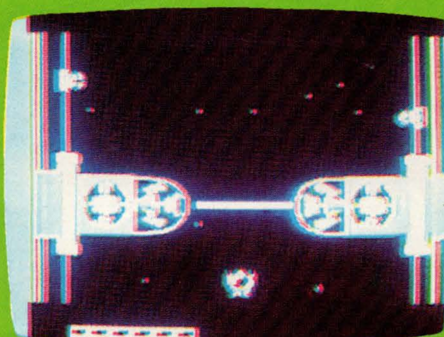
Pallino ha pensato di cambiare le piastrelle della sua casa per dare un'immagine nuova ad ogni stanza. Aiutarlo è abbastanza semplice, dovete colorare il perimetro di ogni quadratino che immediatamente tutta la piastrella cambierà di colore. Abbastanza facile, vero? Proseguendo in questo modo presto finirete la stanza. Ma attenzione: il programmatore vi ha preparato un bello schermo, bocche rosse fuoco ed alcuni animaletti ruberanno energia a Pallino fino a farlo morire. Tuttavia non disperate ogni tanto appaiono sullo schermo dei cubetti di ghiaccio che, quando toccati, faranno congelare i vostri nemici. Per distrarvi poi appaiono in ogni angolo sacchetti di soldi, gemme, frutte preziose, raccoglietele perché vi faranno ottenere punti ma non distraetevi dal gioco vero e proprio. Anche i punti di domanda sono molto ambigui e possono riservarvi sorprese piacevoli e spiacevoli.
Terminata una stanza ne troverete un'altra.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

141-163

SKY KILLER



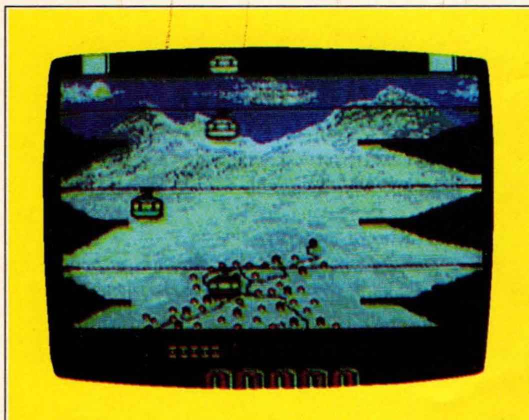
All'entusiasmo per la scoperta dell'Universo parallelo capace di rifornire di preziosa energia positiva il nostro mondo era seguita immediatamente la delusione nell'apprendere che misteriose ed inaccessibili creature avevano nel tentativo di impedire l'accesso a chiunque dotato lo stretto tunnel di comunicazione dei più micidiali e sofisticati sistemi di difesa con una fitta maglia di fuoco capace di sbarrare la strada anche alla più piccola forma di vita. Non conoscendo le reali intenzioni di queste creature fu organizzata una missione nel disperato tentativo di varcare la soglia per stabilire un contatto con queste nuove forme di vita nella speranza che creature così sofisticate non potessero essere malevoli.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa

163-194

CABS



Anche se l'inverno è ormai dimenticato, certo molti di Voi non si dimenticano delle giornate trascorse su campi da sci a bordo di bob o a cavalcioni di slittini. Fortunatamente per i più appassionati alcune stazioni sciistiche estive permettono di rivivere delle avventure invernali sulla neve. Il protagonista del nostro gioco è un addetto alle manovre di tre cabine che dovranno essere mosse in sincronismo per raccogliere gli sciatori che vogliono passare al di là del baratro. Ma il manovratore possiede una sola leva di comando e dovrà essere veloce se non vuole "perdere" neanche un passeggero. Con il proseguire del gioco tutto sarà più difficile e troverai anche delle valanghe a ostacolare il tuo lavoro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

194-214

MABEE



A seguito di un maleficio della perfida strega Proserpina, tutto l'oro del buon Re Zold è stato fatto precipitare nell'inferno e si è sparpagliato dappertutto. Per salvare l'onore e il Regno del suo amato Re Zold tu, che impersonerai questa volta la parte del mitico Ercole, dovrai scendere nell'oscuro regno delle tenebre e raccogliere tutte le monete. Dovrai fare molta attenzione per evitare di cadere nei mille trabocchetti altrimenti diventerai un residente... del luogo. Se avrai fortuna potrai anche riscattare il tesoro finale e tornare da eroe e ricco tra la tua gente mortale!

JOYSTICK PORTA 2

JET GUN



Dopo 3 anni di assenza alla guida del Falcon ed avendo raccolto informazioni ai confini della galassia Rocket Ray torna al pianeta di origine. La mancanza di contatti radio negli ultimi mesi di viaggio aveva fatto crescere in lui il sospetto che qualche cosa di grave fosse successo a casa.
Ora dalla sua orbita stazionaria si rende conto che sotto quella strana nebbia protettiva si cela qualche cosa in attesa di nuove vittime.
Individuati i generatori di schermo, il nostro eroe si è quindi lanciato alla guida del suo turbojet con lo scopo primo di distruggere le fonti di energia e solo dopo aver fatto chiarezza potrà vedere i misteriosi complessi alieni che sembrano dominare la superficie del pianeta. Contro le attive difese dovrà mettere in campo tutta la propria abilità per distruggere gli estranei invasori e riportare l'ordine nella propria casa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ASTRAL



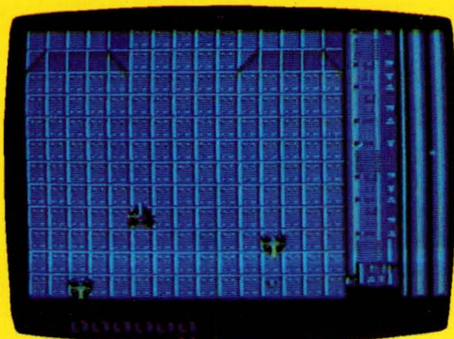
Riuscirai ad impedire l'invasione aliena? Solo, devi difendere la tua città. Manovra il tuo aereo nello spazio e lungo i binari sparando a tutto spiano, ma stai attento, le esplosioni diminuiscono il livello delle tue energie. Muoviti di continuo e guardati dagli alieni, perché se rimarrai fermo o ti scontrerai con un alieno avrai una perdita di energia e potresti vaporizzarti. Quando tutto è perduto, come ultima risorsa c'è la bomba tracciante.

JOYSTICK PORTA 2

F1	bomba tracciante
P	pausa
RESTORE	punteggi
RUN/STOP	riparte

276 295

TRY



La famosa spia Henry Mossdan ha fatto sapere al quartier generale del comando supremo che nella fabbrica satellite di Andros vengono costruite delle micidiali armi che vengono distribuite clandestinamente ai ribelli dell'impero. È stato quindi deciso di inviare una pattuglia a bordo del Vector per meglio osservare le attrezzature e rendersi di persona conto della situazione. Tu sei il capitano di questa squadriglia e una volta atterrato su una delle piattaforme di lancio dovrai vedertela con le forze della sicurezza, che naturalmente cercheranno di eliminarti e con le varie postazioni difensive che dovrai far saltare in aria se vuoi proseguire nella tua missione. Detto tutto ciò non resta che augurarti buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

295 327

PONZIE

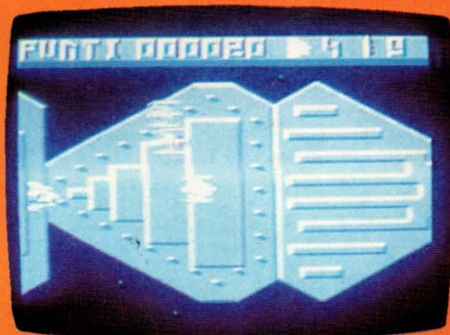


In una misteriosa casa dalle innumerevoli stanze dovrai guidare il tuo instancabile amico nella raccolta di oggetti che ti potranno essere utili per risolvere il mistero finale. Non chiederci quale sia, perché pochi sono quelli che sono riusciti ad ottenere una risposta. Stai bene attento a tutto ciò che si muove ed evita i trabocchetti spesso ben celati in alcune stanze.

JOYSTICK PORTA 2

Q	sinistra
W	destra
SPAZIO	salta
P	prova
F1	pausa
F3	musica si/no

327 350 **ORION**

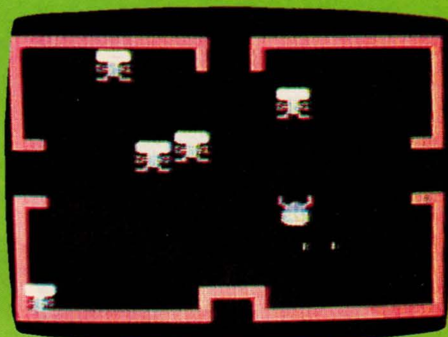


Ai limiti della galassia da qualche tempo purtroppo le pattuglie astronavali non riescono ad impedire che ondate di romulani si infiltrino nel nostro Universo, scatenandosi su tutti i pianeti che incontrano. Tu fai parte di un nuovo gruppo di sorveglianti istituito proprio per cercare di ristabilire l'equilibrio perduto. Ora sei alla guida di una navetta superattrezzata che, dopo essere partita dall'astronave madre, deve raggiungere le varie basi assegnategli per sorvegliarle. Qui dovrai distruggere tutte le navette nemiche che incontrerai sul tuo cammino e passata questa ondata dovrai affrontare nello spazio siderale altri dischi alieni. E così via fino alla fine del tuo turno di lavoro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

350-364 **COLDIZ**



Una lunga missione nei sottofondi delle Montagne Rocciose dove ha sede il comando degli alieni. Bisogna raggiungere la stanza del loro generatore d'energia per distruggerlo. La strada è lunga e piena di insidie.

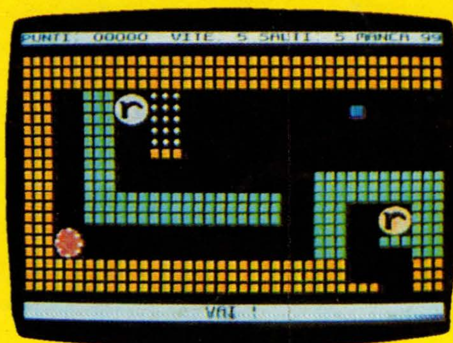
JOYSTICK PORTA 2

F1 giocare

P mappa

361-381

ENERGY



Nella centrale nucleare di Montreaux erano custodite in un deposito accuratamente costruito con tutti i criteri di sicurezza numerose scorie radioattive in attesa di trovare un altro luogo dove riporle. Ma alcuni terroristi internazionali hanno pensato bene di rubarle per poter poi ricattare le potenti personalità governative mondiali, cercando di ottenerne dei risultati economici, con i quali poter sovvenzionare la loro lotta armata, e la liberazione di alcuni prigionieri. Ma per fortuna l'agente X ha subito fatto delle indagini e seguendo la pista ancora calda ha raggiunto in poco tempo la base dove le scorie sono state depositate. Ora non gli resta, come se fosse semplice, che introdursi nella fabbrica e dopo aver indossato una speciale tuta protettiva raccogliere i 99 contenitori radioattivi rappresentati con una R. L'agente X potrà usare, anche se limitatamente, l'iperbalzo per muoversi rapidamente, ma dovrà fare attenzione alle numerose trappole di alta tensione che i terroristi hanno messo a difesa del loro bottino.

JOYSTICK PORTA 2

RUN STOP pausa
FUOCO inizio gioco
SPAZIO iperbalzo

384 407

CHILLER



Fai parte di un gruppo di uomini che si è avventurato all'interno della Foresta Amazzonica alla ricerca di prove e testimonianze sulla misteriosa scomparsa dei Maja dalla faccia della Terra. Sfortunatamente durante alcuni giorni di maltempo tutte le vostre provviste sono andate perdute. Il vostro buon senso e la previdenza su tutti i pericoli e le difficoltà della foresta avevano fatto si che un aereo avesse precedentemente depositato su tutto il percorso del fiume dei bidoni contenenti dei rifornimenti. Gonfiato quindi il canotto e sistemato il motore uno di voi dovrà avventurarsi sul corso d'acqua per recuperare le provviste. Attenti alle mine deposte dai guerriglieri, ai massi affioranti e al bombardamento di chi non vuole che procediate nelle vostre ricerche.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco